



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS SYIAH KUALA
UPT. PERPUSTAKAAN

Jalan T. Nyak Arief, Kampus UNSYIAH, Darussalam – Banda Aceh, Tlp. (0651) 8012380, Kode Pos 23111
Home Page : <http://library.unsyiah.ac.id> Email: helpdesk.lib@unsyiah.ac.id

ELECTRONIC THESIS AND DISSERTATION UNSYIAH

TITLE

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN PUZZLE LANTAI DI PAUD NURUL HIDAYAH DESA LAMPUUK KECAMATAN DARUSSALAM KABUPATEN ACEH BESAR

ABSTRACT

ABSTRAK

Fitri, Dina. 2018. (Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Puzzle Lantai Di PAUD Nurul Hidayah, Desa Lampuuk, Kecamatan Darussalam, Aceh Besar). Skripsi, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Syiah Kuala. Pembimbing:

(1) Dr. Amsal Amri, M. Pd (2) Dina Amalia, S.Psi., M. Sc

Kata kunci: Kemampuan kognitif melalui permainan puzzle lantai.

Kemampuan Kognitif adalah kemampuan anak mengenal berbagai macam lambang bilangan 1-10 dan merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan, sesuai kegiatan yang ingin disampaikan pada hari itu melalui permainan menyusun puzzle lantai. Permainan puzzle lantai adalah permainan bongkar pasang yang terbuat dari sponge eva, memiliki bentuk dan kepingan yang sama dan memiliki motif dan warna yang berbeda-beda dan akan disusun menjadi bentuk sempurna. Permasalahan yang dijumpai di PAUD Nurul Hidayah yaitu anak belum mampu menghubungkan suatu media pembelajaran dengan benda-benda di sekitar baik melalui gambar maupun tulisan serta sulit menyebutkan lambang bilangan 1-10. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan kemampuan kognitif anak melalui permainan puzzle lantai di PAUD Nurul Hidayah. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas, dilakukan dalam 2 siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B usia 5-6 berjumlah 10 anak, 5 laki-laki dan 5 perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan unjuk kerja. Puzzle lantai dalam penelitian ini dengan cara mengenal, menyebutkan, menggunakan konsep bilangan, serta merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar dengan menyusun media permainan puzzle lantai. Dari Siklus I tindakan I anak yang mendapat bintang (***) dan bintang (****) belum ada. Pada Siklus I tindakan II anak mendapat bintang (***) 6 orang, bintang (****) belum ada. Siklus II bintang (***) 3, dan bintang (****) 7 orang. Hasil yang diperoleh perkembangan kognitif anak sudah berkembang sesuai dengan indikator pencapaian anak.

ABSTRAK

Fitri, Dina. 2018. Developing Children's Cognitive Ability Through Puzzle Floor Games In Paud Nurul Hidayah Village Lampuuk Kematan Darussalam Aceh Besar. Skripsi. Department of Early Childhood Teacher Education, Teaching and Education Faculty, Syiah Kuala University. Advisor:

(1) Dr. Amsal Amri, M. Pd (2) Dina Amalia, S.Psi., M. Sc

Keywords: Cognitive abilities through floor puzzle games.

Cognitive ability is the ability of children to recognize the various kinds of symbols 1-10 numbers and represent various kinds of objects in the form of pictures or writing, according to the activities that are to be conveyed on that day through the game of composing puzzle floors. The floor puzzle game is a pairing game made of EVA sponge, has the same shape and pieces and has different motifs and colors and will be arranged into a perfect shape. The problems encountered in PAUD Nurul Hidayah, namely children have not been able to connect a learning media with objects around either through pictures or writing and it is difficult to mention the symbols of numbers 1-10. This study aims to determine the development of cognitive abilities of children through floor puzzle games at PAUD Nurul Hidayah. This study used a qualitative descriptive method with a type of classroom action research, conducted in 2 cycles. The subjects in this study were children in group B aged 5-6 totaling 10 children, 5 boys and 5 girls. Data collection is done by observation and performance. Floor puzzles in this study by recognizing, mentioning, using the concept of numbers, and representing various objects and their imagination in the form of images by compiling a media puzzle game floor. From Cycle I, the actions of children who got stars (***) and stars (****) did not yet exist. In Cycle I the action of II child got a star (***) 6 people, a star (****) did not yet exist. Cycle II stars (***) 3, and stars (****) 7 people. The results obtained by children's cognitive development have developed in accordance with the indicators of children's achievement.